

Le Ranch Sauvage est un jeu de **pose de tuiles** et de **gestion de territoires** où chaque décision compte : déplacer les cowboys, dresser les taureaux, affronter des prédateurs, provoquer des duels et des braquages et bâtir des étables.

Pour 1 à 4 joueurs dès 10 ans, chaque partie offre 30 minutes de tension stratégique par joueur.

L'objectif : accumuler un maximum de points de victoire en fin de partie.

Un univers riche, des choix tactiques et des retournements de situation... **Le ranch n'aura qu'un seul maître.**

Contenu de la boîte :

33 tuiles : 1 tuile démarrage (avec le revolver), 24 tuiles territoire, 8 tuiles étables (2 par couleur)



32 taureaux ;



48 marqueurs pour taureaux (12 par couleur) ;



32 cowboys (8 par couleur) ;



15 chevaux ;



12 moustiques ;

4 plateaux joueur ;



30 balles ;



4 pions Dollars ;



1 distinction d'éleveur ;



1 distinction de tireur ;

Alligator, Coyote, Puma, Serpent

Trophées :



1 plateau refuge avec des équipements à louer :
10 insecticides, 10 sérums, 10 bouées, 10 relances.
 4 aides de jeu + une fiche pour compter les points.



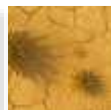
Corps des adversaires vaincus

Distinctions

Sacoche pouvant
contenir 5 objets

Balles

Dollars



12 cartes objectifs

Mise en place

1. Placez La tuile de départ (celle avec le revolver) au centre de la table.
2. Mélangez les tuiles territoire et formez une pile faces cachées.
3. Révélez 3 tuiles.
4. Chaque joueur prend :
 - 1 plateau
 - 1 dé de la couleur du plateau
 - 8 cowboys de sa couleur
 - 10 marqueurs à taureaux de sa couleur
 - 8 taureaux sauvages
 - 2 étables de sa couleur
 - place le curseur \$ sur 3 de son compteur
 - 3 balles au ceinturon
 - 1 insecticide et 1 sérum anti-venin dans la sacoche (imitée à 5 articles).
5. Placez le reste des équipements à l'intérieur du refuge.

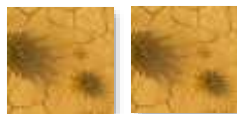


Plateau refuge

Principe Le joueur gère les balles et l'équipement de son équipe de couleur

Nota : Pour une partie à 2 joueurs, retirez 8 territoires au hasard.

Les joueurs piochent 2 cartes "objectifs" en secret



Deux fins possibles :

- 1) Dès qu'un joueur remplit ses deux étables. (Il finit son tour).
- 2) à la pose la dernière tuile. Les joueurs font un dernier tour à vide.

Déroulement d'un tour = 4 actions obligatoires

dans cet ordre :

1. Choisir une des trois tuiles et la poser à côté de la structure déjà en place, gain = 1\$ par côté touchant (herbe/herbe, terre/terre, eau/eau). Le curseur \$ est déplacé suivant le gain obtenu.
2. Poser un binôme (cowboy + taureau) sur une des trois parcelles de la tuile venant d'être jouée.
3. Procéder à l'épreuve de rodéo.
4. Choisir la parcelle adjacente sur laquelle tombe le cowboy.

Les autres actions sont optionnelles. Le jeu se déroule en sens horaire.

Pose d'une tuile

Les côtés touchants doivent correspondre (herbe/herbe, eau/eau, terre/terre) le joueur gagne 1\$ par côté touchant. 2\$ sont octroyés au premier joueur. Une nouvelle tuile est retournée.

Interdiction de poser une étable au premier tour.



Arrivée d'un binôme

Après avoir placé sa tuile, le joueur pose un binôme (cowboy sur le dos d'un taureau) sur une des trois parcelles de cette nouvelle tuile.

Nota : un binôme peut arriver dans l'eau (le cowboy ne se noie pas).

Restrictions :

Un taureau ne peut pas passer par un refuge ni sur une parcelle avec un animal vivant.

Nota : les taureaux ne sautent pas.



Le cowboy n'est pas à l'abri des moustiques lorsqu'il est sur un taureau ou un cheval (voir piqûres de moustiques).

Rodéo :

Le joueur lance le dé :

• gain = 0 C'est le joueur suivant qui choisit la parcelle ou la **tuile adjacente** sur laquelle le cowboy tombe.

• gain = 0. Le joueur choisit la parcelle adjacente sur laquelle son cowboy tombe.

•• gain = 2\$

••• gain = 3\$

•••• gain = 4\$ - le joueur choisit la parcelle **ou la tuile adjacente** sur laquelle son cowboy tombe.

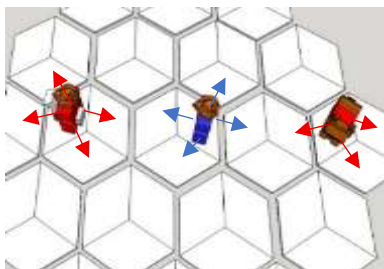


Cowboy = à pied, **Cavalier** = à cheval, **Binôme** = cowboy sur taureau

Actions optionnelles

Pendant son tour, le joueur peut :

- Déplacer un cowboy = 1\$ par parcelle
- Déplacer un taureau marqué = 1\$
- Marquer un taureau = 2\$
- Tirer sur un animal 
- Créer un cavalier = 2\$
- Provoquer un duel ou un braquage 
- Pousser un personnage*
- Se soigner des piqûres de moustiques dans un refuge
- Louer de l'équipement dans les refuges.



Déplacements :

Seulement après avoir réalisé les 4 actions obligatoires. Coût = 1\$ par parcelle.

Le joueur peut faire autant de déplacements qu'il a de dollars.

Nota : Les cowboys peuvent sauter par-dessus les personnages (le personnage sauté compte 1).

Marquer un taureau

Pour déplacer taureau, il faut d'abord l'avoir marqué.

Pour cela, il faut qu'un cowboy soit adjacent au taureau et payer 2\$.

Un taureau marqué rapporte + 3 PV en fin de partie.



Neutraliser un animal sauvage

Utiliser une balle et tirer (jet de dé). Pour neutraliser l'animal il faut :

- alligator   ou +

- coyote   ou +

- puma   ou +

 - serpent   ou +

 - scorpion   ou +. Un sérum peut être utilisé pour neutraliser serpent ou scorpion puis retourne au refuge. 

Une fois l'animal tué, le cowboy doit se rendre sur sa parcelle pour récupérer sa peau si elle fait partie d'un objectif.

Attention : sacoche limitée à 5 articles

L'animal est neutralisé si le tir est réussi et tant que le personnage reste dessus. Si le cowboy se déplace, l'animal reste neutralisé pendant le tour (permet de faire passer le bétail). Un autre animal de la même espèce prendra sa place au tour prochain.

Les moustiques



Les moustiques piquent les cowboys, qu'ils soient à pied, sur un taureau ou à cheval. Chaque piqûre non soignée enlèvera **1 PV** en fin de partie. 3 piqûres = **mort du cowboy - 3PV**.



Précision : l'insecticide neutralise tous les moustiques d'une parcelle et retourne au refuge.

Un cowboy déjà piqué ne peut se soigner qu'au refuge (soins gratuits).



L'eau :

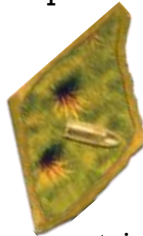
- un taureau peut arriver ou passer dans l'eau sans se noyer.
- si un cowboy tombe ou est poussé dans l'eau alors qu'il ne possède pas de bouée, il se noie - **3 PV** en fin de partie.



Parcelle aride :

Tout personnage resté sur une zone aride à la fin de la partie meurt de soif et sort du jeu. Un cowboy ou cavalier – **3 PV**.

Les taureaux dressés ne valent plus rien.



Balle gratuite :

Des balles sont disponibles sur certaines parcelles.

Nota : Pensez à déposer les balles quand vous retournez ces tuiles.

Elles sont ramassées par les cowboys ou cavaliers qui s'arrêtent sur la parcelle.

Lorsqu'un cowboy se trouve sur le dos d'un taureau, il ne peut pas ramasser une balle.

Une fois ramassées, les balles ne sont pas remplacées. Si le cowboy n'a plus de place dans son ceinturon, le joueur doit laisser la balle.

Le refuge :



les cowboys et cavaliers se soignent gratuitement (piqûres).
On peut y acheter des balles pour **1 \$** et **louer** de l'équipement.

Attention la sacoche ne peut contenir que 5 objets (peaux comprises)

Les duels et braquages ne sont pas autorisés dans les refuges.

Le cowboy doit être sorti du refuge à la fin de son prochain tour.

Si le joueur ne peut pas sortir son cowboy, il le couche. Il faudra payer **3\$** : 2 pour le relever + 1 pour le déplacer.

S'il est encore dans le refuge en fin de partie, il sort du jeu **-3PV**.

Equipements disponibles à louer dans les refuges

NOTA : Servent une fois et **retournent au refuge**.



L'insecticide = **1\$**. En se servant de l'insecticide, le joueur évite les piqûres des moustiques présents sur une parcelle.



Le sérum = **1\$**. Neutralise les serpents et les scorpions.



La bouée = **2\$**. Evite la noyade.



Relance = **2\$**. Autorise le joueur à relancer un dé lorsque celui-ci n'est pas satisfait du résultat, que ce soit pour un tir ou pour corriger l'épreuve de rodéo.

Possible de se servir du dé relance pour forcer un adversaire à relancer.



Les étables

La Première étable est posée au lieu de poser une tuile territoire. Elle peut être posée n'importe où mais ne rapporte rien et ne fait pas venir de binômes.

Le premier joueur qui remplit une étable reçoit la distinction + **3 \$**

La pose d'une étable n'empêche pas le joueur de faire des actions optionnelles pendant son tour et tant qu'il possède des dollars.

Ressources : *chaque taureau arrivé dans une étable rapporte 1\$ à son propriétaire à chaque début de son tour.*

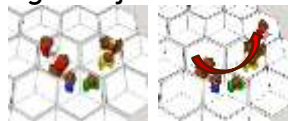
Chaque taureau arrivé dans l'étable rapporte **5 PV** en fin de partie.

Seconde étable

Quant à son tour, un joueur veut poser sa deuxième étable, il la remet au joueur placé à sa gauche. Celui-ci la pose où il veut. Pendant ce tour, le joueur peut faire des actions optionnelles. Dans les étables, les taureaux ne peuvent pas être volés ou poussés. Un déplacement d'un box à l'intérieur d'une étable coûte **1\$**. Une étable vide ou non placée en fin de partie = **malus - 5 PV**. Le joueur qui remplit sa 2^{ème} étable récupère la distinction = **+ 5 PV**

Cavaliers

Pour créer un cavalier il faut que 2 cowboys soient adjacents et dépenser **2\$**. Un reste à pied, l'autre devient cavalier. Un cavalier peut **aller dans l'eau, pousser ou attirer** un taureau d'une parcelle grâce à son pique et son lasso (une fois par tour). Il peut **sauter** par-dessus un groupe de personnages adjacents. Un cavalier rapporte **3 PV** en fin de partie.



Duel (l'adversaire a des balles)

Pendant son tour un joueur peut provoquer en duel un adversaire adjacent de même catégorie (cowboy/cowboy ou cavalier/cavalier), on dit qu'il a l'initiative.

Chaque joueur utilise une balle et lance le dé :

le chiffre supérieur l'emporte : le vaincu est couché = **- 3 PV**

Le vainqueur doit se déplacer sur la parcelle du vaincu dans le même tour pour récupérer son corp, qu'il emmène sur son plateau = **+ 3 PV**.

S'il est dans l'impossibilité de se déplacer, le corps est retiré du jeu. En cas d'égalité, le joueur qui a l'initiative peut faire un nouveau duel et ce, tant qu'il possède des balles.

Le vainqueur d'un duel reçoit la distinction du meilleur tireur 🌟 qui lui permettra de tirer le premier lors d'un prochain duel.

En faisant 🎲 ou + il remportera le duel sans que l'adversaire n'ait le temps de tirer. S'il fait moins, ce sera à l'adversaire de tirer.

Braquer ou pousser (l'adversaire n'a pas de balle)

Un cowboy ou cavalier ayant des balles peut braquer ou **pousser** un adversaire de même catégorie n'en ayant plus, sur une parcelle adjacente ex. sur un animal ou dans l'eau. S'il meurt il perdra **3PV**.

Le pousseur ne pourra pas revendiquer les **+ 3PV** (corps dans fosse)

S'il le braque : il lui vole tous ses dollars et ce qu'il possède dans sa sacoche (limite NB d'objets). Le personnage est alors couché pour signifier que le braquage a déjà eu lieu (un cowboy ne peut pas être braqué 2 fois de suite). Au tour suivant, le joueur pourra relever son cowboy s'il veut le déplacer.

Nota : un cowboy couché en fin de partie sera retiré du jeu = - **3PV**

Pousser un personnage

Deux cowboys ou cavaliers encerclant par 2 côtés adjacents un cowboy adverse sans balle peuvent le pousser d'une parcelle. Si le personnage meurt, cela n'apportera rien au joueur l'ayant poussé.

Vol de bétail :

Deux cowboys ou cavaliers peuvent **marquer** gratuitement un taureau sauvage ou le **voler** s'ils l'encerclent par 2 côtés adjacents.

Fin de partie

- Le joueur qui remplit sa deuxième étable met immédiatement fin à la partie. Lui seul termine son tour.
- La pose de la dernière tuile met fin à la partie. Dans ce cas, tous les joueurs font un dernier tour à vide.

Décompte final

Points de victoire :

Taureau en étable	+5
Taureau marqué	+3
Cavalier	+3
Duel gagné	+3
Dollars restants	+1
distinction d'éleveur	+5
distinction de tireur	+5

Malus :

- Cowboy mort -3
- Cowboy couché en fin de partie -3
- Cowboy ou cavalier resté dans une zone désertique -3
- Piqûre de moustique -1
- Etable vide -5

Dès qu'un joueur réalise un objectif, il retourne sa carte et y dépose les peaux :
Les **PV** sont gagnés. Sa sacoche se vide.

S'il le souhaite, le joueur peut tirer une nouvelle carte pour essayer de gagner d'autres PV (Pas plus de 2 cartes en main).

Les PV des objectifs non réalisés seront déduits du score final.

